



XBOX 360®

# CALL OF DUTY

## BLACK OPS II



treyarch

ACTIVISION®



**OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora Xbox 360 Kinect® oraz podręcznikach dotyczących akcesoriów. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu**

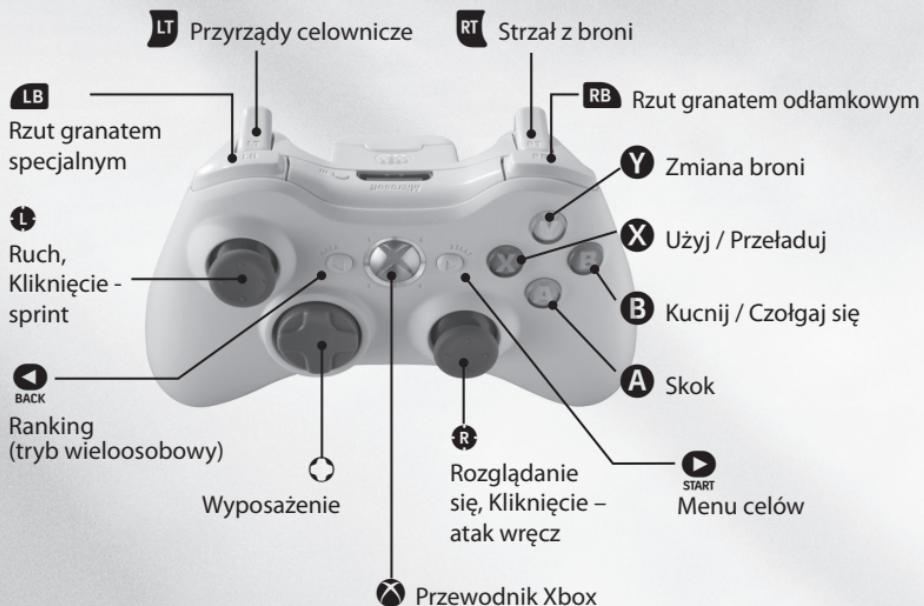
Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorosły. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlonymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

# ZAWARTOŚĆ

STEROWANIE .....	3
MENU GŁÓWNE .....	4
EKRAN GRY .....	5
SYSTEM ZDROWIA.....	6
EKRAN PAUZY/CELÓW.....	6
EKRAN CELÓW W TRYBIE MULTIPLAYER.....	6
KARTA GRACZA (TRYB MULTIPLAYER).....	6
TWÓRCY.....	7
POMOC TECHNICZNA .....	22
UMOWA LICENCYJNA .....	23

# KONTROLER

## Kontroler Xbox 360



## Sterowanie grupą uderzeniową



# MENU GŁÓWNE

Możesz wybrać kampanię, tryb multiplayer lub Zombie.

## KAMPANIA

Poznaj dalszą część historii przedstawionej w grze Call of Duty: Black Ops i rozegraj kampanię Call of Duty: Black Ops II przeznaczoną dla jednego gracza. Korzystając z menu Kampania możesz wznowić wcześniej zapisaną kampanię lub rozpocząć nową. Możesz również skorzystać z opcji Wybór misji i ponownie rozegrać jedną z ukończonych misji na dowolnym poziomie trudności.

*Uwaga: W grze Black Ops II działa system automatycznego zapisu stanu gry w specjalnych punktach kontrolnych. Możesz jednak skorzystać również z opcji Zapisz i wyjdź, dostępnej w menu pauzy.*

## GRUPA UDERZENIOWA

Misje Grupy uderzeniowej, jakie są dostępne w Call of Duty: Black Ops II, to zupełnie nowy i innowacyjny styl rozgrywki Call of Duty przeznaczonej dla jednego gracza. Łączą one elementy strategii w czasie rzeczywistym i strzelanki z punktu widzenia pierwszej osoby. Rozegraj misje, powiązane ze sobą specjalną historią. Wciel się w postać żołnierza walczącego na pierwszej linii frontu lub dowódcy. Steruj różnymi dronami bojowymi. Odnieś sukces i przynieś chwałę swojej ojczyźnie. Jeśli poniesiesz porażkę, to szybko poznasz jej konsekwencje, oglądając na ekranie jej wpływ na wydarzenia w kampanii.

## TRYB MULTIPLAYER

Zmierz się z innymi graczami Call of Duty: Black Ops II, łącząc się przez internet lub sieć lokalną. W trybie multiplayer masz dostęp do wielu map i trybów. Odblokuj nową broń, dodatki, atuty i zdobywaj kolejne rangi w trybie multiplayer!

## ZOMBIE (1-8 GRACZY)

Z hordą zombie możesz walczyć samotnie, współpracując lub rywalizując z innymi graczami. Tryb Zombie w Call of Duty: Black Ops II został ulepszony i rozwinięty. W tradycyjnym trybie Przetrwanie razem ze znajomymi będziesz odpierać ataki coraz bardziej niebezpiecznych nieumarłych. W nowym trybie Żałoba twoja drużyna będzie współzawodniczyć z inną, tocząc niesamowitą bitwę w postapokaliptycznym otoczeniu. Wygraj ci, którzy dotrwają do końca. Po raz pierwszy w trybie Zombie pojawia się kampania - TranZit - to nowe, strategiczne podejście do walki z nieumarłymi. Uważaj, w mieście Green Run przyjdzie ci się zmierzyć nie tylko z zombie...

## USTAWIENIA

Zmień ustawienia gry, dopasowując je do własnych upodobań. Możesz zmieniać następujące opcje: ustawienia kontrolera, wspomaganie celowania, czułość rozglądzania się, filtr zawartości graficznej i napisy.

## STEREOSKOPOWE 3D

Call of Duty: Black Ops II obsługuje system stereoskopowego 3D, który można włączyć lub wyłączyć z menu opcji. Prosimy pamiętać, iż do korzystania z gry w trybie 3D potrzebne są telewizor obsługujący tryb 3D, oraz aktywne okulary. Zajrzyj do instrukcji swojego telewizora, aby znaleźć więcej informacji o oglądaniu obrazu w 3D.

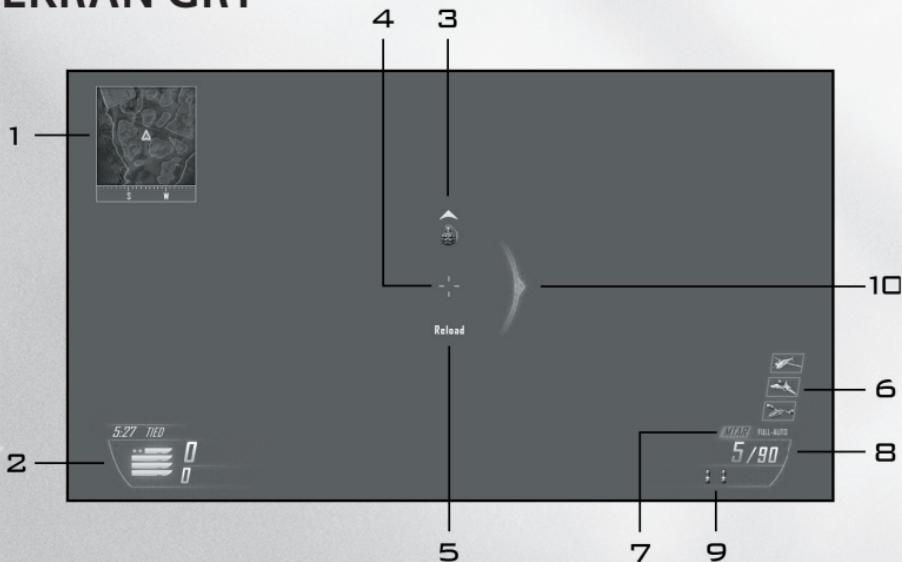
# ! UWAGA !

Informacje o bezpieczeństwie 3D: niektórzy ludzie mogą odczuwać dyskomfort [łzawienie, zmęczenie oczu] podczas grania w gry obsługujące stereoskopowe 3D na telewizorze 3D. Jeżeli odczujesz jakiekolwiek problemy, zalecamy natychmiastowe przerwanie gry, aż do momentu ustąpienia objawów.

Generalnie zalecamy unikanie zbyt długich okresów grania. Zalecamy robienie 15 minutowej przerwy po każdej godzinie rozgrywki. Czas przerw i ich częstotliwość jest jednak różna dla różnych osób – prosimy o dokonywanie przerw, wystarczająco długich, aby ustąpiły wszelkie objawy jakiegokolwiek dyskomfortu. Jeżeli objawy nie ustąpią zalecamy natychmiastowe skontaktowanie się z lekarzem.

Prosimy zawsze postępować zgodnie z instrukcją i ostrzeżeniami zawartymi w instrukcji do telewizora 3D i okularów 3D.

## EKRAN GRY



- 1. Minimap** – mapa obszaru, na którym znajduje się twoja postać. Zaznaczone są pozycje sojuszników i rozpoznanych nieprzyjaciół.
- 2. Informacje o meczu** – informacje o aktualnym wyniku, ikonie drużyny i czasie pozostały do końca meczu (tylko w trybie wieloosobowym).
- 3. Wskaźnik granatu** – ikona ostrzegająca o leżącym w pobliżu, odbezpieczonym granacie; strzałka wskazuje miejsce, w którym znajduje się granat.
- 4. Celownik** – wskazuje na miejsce, w które celujesz z broni. Kolor czerwony oznacza, że celownik został umieszczony na jednostce nieprzyjaciela, a zielony na jednostce sojuszniczej. Poruszanie się lub bieganie powoduje, że celownik rozszerza się lub całkowicie znika, co oznacza, że strzał będzie mniej celny. Zatrzymanie się, przykucnięcie lub położenie się zwiększa celność.\*

5. **Ikona użycia** – ta ikona pojawia się, kiedy twoja postać znajdzie się w pobliżu broni lub obiektu, których może użyć – pokazywany jest przycisk, który trzeba nacisnąć w takiej sytuacji.
6. **Wyposażenie serii punktów** – wyświetlna jest informacja o liczbie punktów potrzebnych do zdobycia kolejnej serii punktów, a także wybrane przez ciebie serie ofiar, które będziesz mógł zdobyć podczas meczu. Każda zdobyta seria ofiar może zostać użyta za pomocą ekranu wyposażenia serii punktów, wystarczy nacisnąć przycisk góra lub dół na padzie kierunkowym, żeby wybrać daną serię, a następnie nacisnąć przycisk prawo, żeby użyć serii.
7. **Wskaźnik broni** – informacja o aktualnie używanej broni.
8. **Wskaźnik amunicji** – pokazuje ilość amunicji dostępnej dla aktualnie wybranej broni oraz liczbę pozostałych granatów.
9. **Wyposażenie** – wyświetlenie dostępnego wyposażenia i/lub dodatków do broni.

10. **Wskaźnik obrażeń** – czerwony wskaźnik pokazuje, że twoja postać odnosi obrażenia, wskazuje również kierunek, w którym znajduje się źródło obrażeń (patrz System zdrowia na stronie 6).

*\*Uwaga: korzystając z przyrządów celowniczych możesz znaczco zwiększyć celność strzału i jednocześnie poruszać się, jednak bardzo powoli. Podczas korzystania z przyrządów celowniczych celownik znika.*

## SYSTEM ZDROWIA

Kiedy twoja postać zostanie trafiona przez nieprzyjaciela, na ekranie pojawi się krew, a wskaźnik obrażeń pokaże kierunek, z którego padł strzał. Jeżeli uda ci się schować za osłoną, to pewnym czasie odzyskasz pełnię sił.

## PEKRAŃ PAUZY/CELÓW

Naciśnij klawisz  w trakcie kampanii lub trybu Zombie, żeby zatrzymać grę i wyświetlić do menu. Korzystając z niego, możesz wyświetlić ekran opcji, ponownie rozpocząć bieżący poziom lub zapisać stan gry i powrócić do menu głównego.

## EKRAN CELÓW W TRYBIE MULTIPLAYER

W trybie multiplayer Call of Duty: Black Ops II nie można zatrzymać gry. Po naciśnięciu klawisza  w trybie multiplayer pojawi się menu umożliwiające wybranie nowej klasy (zmiana zostanie zastosowana po następnym odrodzeniu), zapoznanie się z opisem bieżącego trybu gry oraz dostęp do menu opcji. Pamiętaj, że mecz w trybie multiplayer trwa dalej.

## KARTA GRACZA (TRYB MULTIPLAYER)

Korzystając ze swojej karty gracza, możesz stworzyć emblemat, który będzie reprezentował twoją postać online. Możesz również obejrzeć ostatnie gry, jakie zostały rozegrane przez ciebie lub twoich znajomych, a także zapisać je w udostępnionych plikach, gdzie będą bezpiecznie przechowywane. Możesz oglądać i oceniać filmy, klipy, zrzuty ekranów i gry niestandardowe stworzone przez innych członków społeczności Call of Duty: Black Ops II.

Historia bojowa zawiera wszystkie kluczowe statystyki twoich gier. Karta gracza zawiera także informacje o zaliczonych wyzwaniach, rankingi, a także pozwala na stworzenie tagu klanowego.

# TWÓRCY

Story by  
David S. Goyer

Directed By  
Dave Anthony

Executive Producer  
Jason Blundell

Director - Online  
Daniel Bunting

Design Director - Online  
David Vonderhaar

Studio Creative Director  
Corky Lehmkuhl

Chief Technology Officer  
Mark Gordon

Technical Director  
David King

Art Director  
Colin Whitney

Animation Director  
Dom Drozdz

Audio Director  
Brian Tuey

Story By  
Dave Anthony  
&  
David S. Goyer



Directed By  
Dave Anthony

Executive Producer  
Jason Blundell

Director Online  
Daniel Bunting

Project Senior Producer  
Pat Dwyer

Producers  
Charles Connolly  
Daniel Donoho  
Miles Leslie  
Sam Nouriani  
Shane Sasaki

Associate Producers  
Steven Eldredge  
Ronnie Fazio  
Zach Gonzalez  
Don Oades  
John Shubert  
Brent Toda

Production Coordinators  
Richard Garcia  
Matt Scronce  
Kornelia Takacs

Build Engineer  
Dan Baker

Associate Build Managers  
Daniel Germann  
Dustin Rowe

Chief Technology Officer  
Mark Gordon

Project Technical Director  
David King

Project Lead Engineer  
Trevor Walker

Lead Engineers - Online  
Alexander Conserva  
Martin Donlon

Lead Engineer  
James Snider

Lead Engineer - Graphics  
Dimitar Lazarov

Senior Engineers

Omar Aziz  
Scott Bean  
Blair Bitonti  
Stephen Crowe  
Micah Dedmon  
Jose Doran  
Marcus Goodey  
Lei Hu  
Sumeet Jakatdar  
Matthew Kimberling  
Johan Kohler  
Austin Krauss  
Dan Laufer  
Dan Leslie  
Jay Mattis  
Tom McDevitt  
Dan Olson  
Ewan Oughton  
Eran Rich  
Joe Scheinberg  
Dimitar "malkia" Staney  
Chris Strickland  
Krassimir Touevsky  
Mike Uhlík  
Jivko Velev  
Leo Zide

Engineers  
Pravin Babar  
Amit Bhura  
Penny Chock  
Adam Demers  
Ryan Feitlin  
Mark Hu  
Tommy Keegan  
Bryce Mercado  
Juan Morelli  
Bharathwaj Nandakumar  
Jamie Parent  
Timothy Rapp  
Diarmuid Roche  
Caleb Schneider  
Lucas Seibert  
Varun Sharma  
David Young

Associate Engineer  
Mark Soriano

Additional Engineering  
Bryan Blumenkopf  
Naty Hoffman  
Josh Menke

Engineering Interns  
Jeffrey Colvin  
Tarun Sharma

Art Director  
Colin Whitney

Technical Art Director  
Brian Anderson

Associate Art Directors  
Shaun Bell  
Ken Harsha

Lead Character Artists  
Loudvik Akopyan  
Brad Grace

Senior Character Artists  
Yaw Chang  
Mike Curran  
Dennis Eusebio  
Thomas Inesi  
Michael McMahan  
Anh Nguyen  
Scott Wells  
Peter Zoppi

Lead Effects Artist  
Barry Whitney

Lead Effects Animation Artist  
Jess Feidt

Senior Effects Artists  
Michael Chubb  
Darwin Dumlaor  
Robert Moffat  
Dale Mulcahy  
My Wu

Effects Artists	Additional UI Art	Additional Animation
Asher Dudley	Byron Cunningham	Amelie Le-Roche
Mike Gevorkian	Alex Stodolnik	
Gavin Lerner		Animation Interns
David Seabaugh	Lead Lighting Artist	Aggie Christakis
	Timothy Bud McMahon	Anthony DiCenzo
Associate Effects Artist	Senior Lighting Artists	Design Director - Online
Tyler Robinson	Angus Bencke	David Vonderhaar
Lead Weapon Artist	Yonghee Choi	Principal Designer - Online
Murad Ainuddin	James Ford	Colm Nelson
Senior Weapon Artists	Lighting Artists	Designer - Online
Will Huang	Christin Hiser	Anthony Flame
Max Porter	Neil Masiclat	
Weapons Artists	Senior Concept Artists	Associate Designer - Online
Blaed Hutchinson	Kevin Baik	Mark Yetter
Mark Manto	Eric Chiang	
Associate Weapons Artist	Daniel Cheng	Campaign Design Directors
Geoffrey Ng	Peter Lam	Dave Anthony
Caleb Turner	Chris Miller	Jason Blundell
Lead Vehicle Artist	Dan Padilla	Corky Lehmkuhl
Chad Birosh	Khang Pham	
Senior Vehicle Artists	Additional Concept Art	Campaign Game Designer
Tony Kwok	Sam Gebhardt	Joe Chiang
John McGinley	Josh Kao	
Daniel Mod	Eugene Negri	Lead Scripter
Lead Environment Artist	Animation Director	Gavin Locke
Gilbert Martinez	Dom Drozdz	
Senior Environment Artists	Lead Animator	Senior Scripters
Chris Erdman	Adam Rosas	Brian Barnes
Andrew Krelle	Animation Specialist	Kevin Drew
Andrew Livingston	Yanick Lebel	Mark Maestas
Brandon Martynowicz	Animation Project Manager	June Park
Nelson Plumey	Guy Silliman	Chad Proctor
Environment Artists	Senior Animators	
Bryce Houska	Jason Barnidge	Scripters
Wilson Ip	Jae Chung	Mike Anthony
Chris Ledesma	David Kim	Matt Bettelman
Austin Montgomery	Phil Lozano	Brian Joyal
Joe Simanello	Timothy Smilovitch	Mike Slone
Fidel Villa		
Associate Environment Artists	Animators	Associate Scripters
Joaquin Espinoza	Jordan Abeles	Pokee Chan
Juan Gil	Jeremy Agamata	Anthony Grafft
Lead Technical Artist	Ben DeGuzman	Travis Janssen
Stev Kalinowski	Phillip Kourie	Joanna Leung
Senior Technical Artist	Kevin Kraeer	Damoun Shabestari
Brendan Holloway	Cody Mitchell	Jameson Silcox
	Jae Park	Jacob True
	Jon Stoll	Greg Zheng
Lead UI Artist	Kristen Sych	
Stewart Roud	Associate Animators	Lead Level Builders
	David Pumpa	Phil Tasker
UI Artist	Ernie Urzua	Kevin Worrel
Gil Doron	Eji Yared	
		Senior Level Builder
		Susan Arnold
		Level Builders
		John Delgado
		Jared Dickinson
		Brian Douglas
		Werner Eggers

Gavin Goslin	Senior Artists	Associate Animator
Doug Guanlao	Gary Bergeron	James Fiorella
Dave Harper	Omar Gonzalez	
Adam Hoggatt		
Matthew Hutchinson	Artist	Cinematics Designer
Ross Kaylor	Jesse Moody	Michael Barnes
Paul Mason-Firth		
Thomas Schneider	Design Director	Cinematics Scripter
Lia Tjiong	Jimmy Zielinski	G. Henry Schmitt
Associate Level Builders		
Muhammad Ayub	Senior Game Designer	Additional Editing
Ian Bowie	Donald Sielke	Joi Tanner
James Cusano		
Ian Kowalski	Scripter	STORY
Mike Madden	Chris Pierro	
Anthony Saunders		
Allen Wu	Associate Scripter	Story By
	Alex Romo	Dave Anthony
Audio Director	Level Builders	David S. Goyer
Brian Tuey	Brian Glines	
Lead Audio Designer	Erika Narimatsu	
Chris Cowell		
Audio Designers	Additional Dialog	Written By
Collin Ayers	Micah Ian Wright	Dave Anthony
Scott Eckert		Craig Houston
Shawn Jimmerson	Additional Design	
James McCawley	Dallas Middleton	
Kevin Sherwood		
Lee Staples		
Senior Audio Engineer	PRE-RNDERED CINEMATICS	TREYARCH STUDIO
Stephen McCaul	Senior Producer	MANAGEMENT
Audio Intern	Anna Donlon	
Elliott Ward-Bowen	Associate Producers	Studio Head
	Adrienne Arrasmith	Mark Lamia
Additional Production Support	Jacob Porter	
Nakia Harris	Production Coordinator	Vice President
ZOMBIES	André Lawton	Dave Anthony
Producer	Art Director	Chief Technology Officer
Reza Elghazi	David Dalzell	Mark Gordon
Associate Producer		
Aaron Roseman	Senior Artists	Studio Creative Director
	Mayan Escalante	Corky Lehmkuhl
Lead Engineer	Edward Helmers	
Peter Livingstone	Omar McClendon	Director Of Technology
Senior Engineers		Cesar Stastny
Dan Laufer	Artists	
Evan Olson	Juan Mendiola	
Bryan Pearson	Lee Souder	Director - Brand Development
Engineers	Mayumi Suzuki	Jay Puryear
Ryan Higa	Lead Animator	
Feng Zhang	Jamie Egerton	Director - Communications
		John Rafacz
Additional Art Direction	Senior Animator	HR Manager
Dan Padilla	Steven Rivera	Monica Tempel
	Animators	Senior Director - Technology
	Ian Adams	Rose Villaseñor
	Fred Carrico	
	Megan Goldbeck	
	Steven Tom	Senior Manager - Operations
	Alexandra Zedalis	Amy Hurdelbrink
		Operation Coordinator
		Tristan Curran

Director - IT Robert Sanchez	Maria Morales Charles Buckley Nestor Murillo Felicia Buckley Eduardo Navarro Adam Carrillo Robert J. Newman Cordera Carter Dan Young T. Nguyen Christopher Caswell Neal E. Nikaido Kevin R. Chester Patrick J. O'Malley Charlton Chu Marvin Oraguzie Rodney Clanor Norman Ovando Juan Cole Edwin G. Payen Michael Coleman II Angel T. Perez Kyle Collier Jason Peyton Francisco J. Delgadillo Vien Vien V. Pham Cody G. Deming Benjamin A. Plunk John Doherty David C. Quevedo Alex Elling Jonathan Richardson Joel Espana Edward Robles Elijah Figures Oscar O. Rojas Taylor T. Fontecchio Alexis JS Ruegger Anthony H. Franco Anthony J. Ruiz Andres A. Garcia Mehrzed Sadeghi Brandon C. Garrett Roger J. Sawkins Andrew Girard Daniel B. Seamans Jason S. Glenn Kenneth Sit James R. Gobert John Sleiman Christian Gomez Adam Smith Jeremy C. Gonzagowski Edward Smith David Hambardzumyan Frankie S. Smith Daniel Haynes Michael S. Stewart Raymond B. Jackson Kevin Sweeney Jennifer M. Kalinowski Tony Tang Francis Kim Evan Textor Jefferson J. Kittell Colin A. Tistaert	Quy G. Le Jason Tong Martin Limon Enrique Valentin Matthew Littel David G. Weaver Jesse Lloyd-Dominik Stuart R. Zinke Nicholas Long
Systems Administrator Nick Westfield		Additional Contributions
Senior IT Technician Kris Magpantay		Jeanne Anderson Manuel Plank Hess Barber Jason Schoonover James Dargie Jordan Smith John Dehart Ryan Smith John Enrico Ashley Soriano Leif Johansen Tyler Sparks Gary Spinrad Dallas Middleton Tricia Vitug Geoffrey Moyer Walter Williams Alex Perelman
Senior Recruiter Michelle Gallego		CAST
Reception Joe Puralewski		SINGLE PLAYER CAMPAIGN
QUALITY ASSURANCE		FEATURING THE VOICES OF
QA Senior Manager Igor Krinitskiy		Alex Mason Sam Worthington
QA Project Lead Kimberly Park		Jason Hudson Michael Keaton
QA Senior Testers Czyznyck Deco Tristen Sakurada		Mike Harper Michael Rooker
QA Platform Specialists Jonah Dok Tom Duong Cody Kennedy Tan La Craig D. Nelson Garrett Oshiro		Frank Woods James Burns
QA Database Specialist Wayne Williams		Raul Menendez Kamar De Los Reyes
QA Training Manager Brian Carlson		David "Section" Mason Rich McDonald
QA Dev Testers Melvin Allen Tuan Bui Eric Chan Hubert Cheng		Admiral Tony Briggs Tony Todd
QA Testers		Javier Salazar Celestin Cornielle
Moises Lopez Paul A. Barfield Frank J. Martinez III Andrew L. Baxter Graham S. McGuire Earl M. Baylon Joseph T. McMahon Anthony Benavides Josue D. Medina Jose R. Bernabel Alexander A. Mejia Brandt C. Binkley Yasheera Mendoza John E. Blakely Sam Mogharabi Zachary B. Blough		Chloe "Karma" Lynch Erin Cahill

Farid Kizginkaya/ Mujahideen Soldier Omid Abtahi	Mark McKnight Andy Hawkes	Troy Baker Matt Mercer Jason Beghe Scott Whyte Dave Forseth Ian Anthony Dale Brian Delaney Glen Morshower Liam O'Brien Kirk Thornton Dave Boat Roger Cross Ron Yuan James Leung Jen Sung Outerbridge Ron Yuan Ming Lo Liam O'Brien Avery Kidd Waddell Jeff Fischer Dave Fouquette Steve Blum Michael Benyaer Said Faraj Sam Sako Zuhair Haddad Michael Desante
Defalco Julian Sands	Secret Service Agent Jones Ken Lally	
Jonas Savimbi Robert Wisdom	Strike Force Soldier/Navy SEAL/ Doorman Brian Bloom	
Tian Zhao Byron Mann	Strike Force Soldier Al Rodrigo	
Manuel Noriega Benito Martinez	Strike Force Soldier Michelle Rodriguez	
Secretary of Defense Jim Meskimen	Strike Force Soldier Clancy Brown	
Premier Jiang James Hong	ADDITIONAL VOICES Brianna Lynn Brown Valerie Arem Armando Valdez Yuri Lowenthal Crispin Freeman Marc Worden Richard Epcar Travis Willingham John Bentley Chad Guerrero Josh Gillman Matt Mercer Jordan Marder Dave Paladino Patrick Seitz Jameson Price Troy Baker Shaun Piccinini Chad Guerrero Michael Roderick Jenn Wong Jeremy Dunn Steve Wilcox Danny Pardo Steven Bauer Liane Schirmer Cathy Lizzio Yousef Fahim Fazli Boris Kievsky Pasha Lynchikov Dimitri Diatchenko Bernardo De Paula Maxwell De Paula Coy Clark Leô Azevedo Navid Negaban Ethan Rains Pej Vehdat	
Col. Lev Kravchenko Andrew Divoff		
President of the United States (POTUS) Cira Larkin		
Himself Lt. Colonel Oliver L. North		ZOMBIES
SUPPORTING VOICES		
Pilot "Anderson"/Dispatcher Jennifer Hale		Abigail "Misty" Briarton Stephanie Lemelin
Young David Mason Hayden Byerly		Marlton Johnson Scott Menville
Jane McKnight/Josefina/ Dispatcher Eden Riegel		Russman/Survivor 4 Keith Szarabajka
Secretary of the Treasury/ Graveyard Attendant Kirk Thornton		Samuel Stuhlinger David Boat
Mullah Rahmaan Cas Anvar		Richtofen, Bus Driver, Bus PA, Survivors Nolan North
Erik Brieghner Robert Picardo		Maxis/Survivors 1 & 2 Fred Tatasciore
Jimmy Kimmel Jimmy Kimmel		Survivor 3 Jack Angel
CIA Nerd Desmond Askew		FEATURING THE MUSIC OF Trent Reznor Elbow Avenged Sevenfold Skrillex
Newscaster Andrew Robbins Mary Beth McDade	MULTIPLAYER	AND
General/Government Agent Michael Gregory	Rick Wasserman Travis Willingham Brian Bloom	Composed, Conducted and Produced by Jack Wall

Orchestrated by Neal Desby & Edward Trybek	Senior Asset Coordinator/ VO Editorial Charles Gondak	Cazzie Golum Aaron Brown Alina Andrei Mimi Newman Andy Hawkes Chris Torres Dave Buglione Solomon Bredne
Assistant to Jack Wall Alex Hemlock	VO Recording Engineer/ Asset Coordination/Editorial Dave Natale	Craig Flaherty Michael Barnes Jon Payne Karl Johnson Donald Robison Gabriel Suarez Chad Guerrero, Jr. Bryan Ludens Tess Kielhamer Michelle Lee Ron Fazio Brent Toda Anson Beck
Additional Writing - Zombies Micah Ian Wright	Voice Over Editorial Bryan Celano Bob Rankin Anthony Sorise Justin Langley Eliot Connors	Aoni Ma Chris Torres Mallory Thompson Erin Cummings Matt del Negro Terrence Evans Carlee Holden (Wrangler) Mystic (the horse)
Military & Historical Consultants Peter Singer Lt. Colonel Oliver L.North Matthew Raby Frost	Production Assistant Lindsay Fishman Tyrone Forte	Marker Cleanup Animation Vertigo
VOICE OVER RECORDING	WEAPON RECORDING	PERFORMANCE MOTION CAPTURE SERVICES BY
PCB Productions	Recordist John Fasal	House of Moves
Recording Facilities: PCB Productions - Los Angeles, CA	Armorer Gregg Edgar Ron Licari Larry Zanoff	MOTION GRAPHICS SEQUENCES
Talent Director: Keith Arem	ACTIVISION CAPTURE STUDIO	SPOV
Dialog Editorial Supervisor: Matt Lemberger	Capture Studio Director Matt Karnes	Allen Leitch Paul Hunt Emma Clarke Dan Higgott Julio Dean Miles Christensen Yugen Blake Chris Boyle
Dialog Editorial / Location Sound: Austin Krier Matt Lemberger Paden James Trevor Greer Aaron Gallant David Kehs	Capture Studio Producer Evan Button	Kieran Gee-Finch Andrea Braga Ian Jones James Brocklebank Ryan Jefferson Hays Matt Tsang Mantas Grigaitis Luis Ribeiro Sam Kerridge Rachel Chu Agi Adamkiewicz AnneMarie Walsh Evan Boehm Adam Roche Ryan Phelan
Production Coordinator: Valerie Arem Casey Boyd Jonathan Neely	Motion Capture Supervisor Michael Jantz	
Soundelux Design Music Group	Face Capture Lead Ben Watson	
Executive Creative Director Scott Martin Gershin	Sr. Scan Technician Chris Ellis	
Facility Manager Janet Rankin	Scan Technician Nick Otto David Bullat	
Manager, VO and Talent Services William "Chip" Beaman	Assistant Directors Noel Vega Liz Tom	
VO Direction Kris Zimmerman	Stunt Coordinator Noel Vega	
Voice Over Coordinator Melissa Grillo	Motion Capture Performers Jeremy Dunn Shaun Piccinino Chad Guerrero Randall Archer Anthony Nanakornpanom Dave Paladino America Young	
Voice Over Recording Engineer/ VO Editorial Justin Langley		

Keko Ahmed	Maggie Price - Audio Assist	Director, Product Management
Jose Blay	Chris Basta -	Geoff Carroll
Nick Wood	Sound Designer/Mixer	
Vincent Kane	Matt Melberg -	
Jane Hargreaves	Sound Designer/Mixer	
<b>ADDITIONAL DEVELOPMENT</b>	<b>Erich Netherton -</b>	
FXVille	Sound Designer/Mixer	
Joe Olson	Editorial Team	
Jonathan Peters	Sean Fazende - Editor	
John Scrapper	Jerry Sukys -	
Garrett Smith	Executive Producer	
Reed Shingledecker	Mary Stasilli - Producer	
Lindsay Ruiz	Operations Team	
Chris Eng	Thatcher Peterson -	
Dan Bruington	Head of Operations	
Nerve Software	Michael Boggs -	
Brandon James	Director of Commercial DI	
Nick Pappas	Company 3 Special Thanks	
Bryan Cavett	Naty Hoffman	
Kristian Kane	Patrick Davenport	
James Gresko	Cyril Dabrinsky	
Aaron Hausmann	Mike Chiado	
Steve Maines	William Beaudin	
Richard Alcala		
<b>COLOR, VFX &amp; POST</b>	<b>ACTIVISION</b>	
<b>PRODUCTION PROVIDED BY</b>		
Company 3 Games	<b>PRODUCTION MANAGEMENT GROUP</b>	
CO3g Team	Executive Producer	
Malte Wagener - Vice President of Games	Ben Brinkman	
Daniel Oberlerchner -	Producer	
Executive Producer & Operations	Yale Miller	
Alexander Stein - Art Director	Associate Producers	
Anton Borkel - Creative Lead	James Bonti	
Color Grading & Look Design Team	Jason Harris	
Stefan Sonnenfeld -	Production Coordinators	
Colorist & Sheriff	John Banayan	
Damien Pelphrey - DI Assist	Shannon Wahl	
Alexander Stein - Art Director	Chris Baggio	
Rhubie Jovanova -	Production Coordinator Intern	
Executive Producer	Lisa Ohanian	
VFX Team	Administrative Assistant	
Stephanie Gilgar -	Alyssa Delhotal	
Head of Production	Vice President, Production	
Anastasia Von Rahl -	Daniel Suarez	
Associate Producer	EVP, Production & Development	
Steve Viola - Creative Director	WW Studios	
Mike Sausa -	Dave Stohl	
Associate Creative Director		
Alex Gittler -	<b>GLOBAL BRAND MANAGEMENT</b>	
Compositing Supervisor		
Jim Kuroda - Lead Compositor	Senior Vice President, Product Management	
Sound Team	Rob Kostich	
Brian Anderson -		
Audio Production Manager		
Jeremy Moore - Producer		

Senior Brand Manager Nick Exikanas	Sr. UK PR Manager Lucy Donald	Anderson Cahet Ari Heiskanen Axel Anani Christopher Bugny Claudio Porcu Clement Raigneau Epifania Alarcon Eros Castaldi Esther Reimann Giovanni Basilico Giovanni Guglielmo Heberto Rios Ivar Rocha Arias Jan Vester Javier Fernandez Cordoba Juha Salorinne Leandro Andrade Lidia Rodriguez Luis Hernandez Dalmau Manuela Loritz Marc Masure Marcel Preiss Marcos Exequiel Ramirez Michael Schulz Neidson Pereira Patrick Friedrich Paula Del Valle Philip Hill Stefan Jonsson Sylvain Villedary William Haugland
Latin America Marketing Jesus Rosales	Head of PR, Germany Christian Blendl	
Latin America Marketing Max Morais	Associate PR Specialist, Germany Silja Meyer	
Latin America Marketing Rossana Torres	Sr. PR Manager, Spain Monica Garcia	
<b>PUBLIC RELATIONS</b>		
PR Director Mike Mantarro	Head of PR, France Diane De Domecy	
PR Manager Kyle Walker	PR Coordinator, France Kenji Vanitou	
Senior Publicists Robert Taylor Josh Selinger	Manager, Asset Delivery & Reporting Simon Dawes	
Publicist Monica Pontrelli Bianca Blair	Sr. Marketing Manager – Emerging Markets Stefania Vanerio	
Senior Global Asset Manager Karen Yi	PR Manager, Emerging Markets Francesca Squellerio	
PR Coordinator Ali Miller	Sr. PR Manager, APAC Natasha Brack	
PR Special Thanks Dan Amrich Step 3 PMK/BNC	PR Manager, APAC Tegan Knight	
Director – EU Public Relations Craig O'Boyle	PRODUCTION SERVICES - EUROPE	
Sr. EU PR Manager Sophie Orlando	Senior Director of Production Services - Europe Barry Kehoe	Localisation Tools & Support Provided by Stephanie Deming & XLOC, inc
Sr. UK PR Manager Adam Paris	Senior Localisation Manager Fiona Ebbs	Planning & Procurement Manager Heath Jansson
UK PR Manager Henry Clay	Localisation Project Manager Conor Harlow Localisation Project Coordinator Paola Palermo	Creative Services Project Manager Robyn Henderson
UK PR Manager Karen Ward	Localisation QA Manager Mannix Kelly	Commercial Manager, Asia Michael Bache
PR Manager, Nordics Daniel Gustafson	Localisation QA Lead Franck Morisseau Localisation QA Floor Leads Thomas Lopez Ildefonso Ranchoral Localisation QA Testers Akseli Asikainen Aleksejs Radcenko Alessandro Giongo	Senior Production Planner Lynne Moss
Sr. PR Manager, Italy Francesca Carotti	Alexander Wiberg Anders Nielsen	Senior Production Planner Joris De Haer
PR Manager, Benelux Rick Sloof		Senior Manager, Supply Chain Analysis Frank Leusink
Sr. EU PR Manager Tim Ende-Styra		

Senior Creative Services Manager Jackie Sutton	Release Engineer Ryan Ford Kimberly Carrasco	Sterling Hoeree Graeme Humphries Ryan Hunter Steffen Higel Travis Kay Eli Kazmirouk Tony Kelly Colleen Keyland John Kirk Gordon Klok Allan Kumka Lance Laursen Roman Lisagor Garrett Lynch Gerald Magnusson Patrick Mamaid Damien Marshall Tendayi Mawushe Michele Mazzucco Rob McAdoo Emma McBreen Ciarán McCann Catherine McCarthy Mark McGree Craig McInnes Liam MacInnes Duncan McNab Francisco Garcia Miranda Christopher Mueller Faham Negini Nic Nero Jonathan Neufeld Y Nguyen Erik Niklas Hugh Nowlan Sean O'Donnell Sean O'Sullivan Adrian Oliver Tim Patterson Craig Penner Andrey Polakov Joseph Power Ruaidhri Power Henry Precheur Dara Price Gary Quan Gary Rafter Yunduz Rakhmangulov Lisa Reilly Stefan Reimer Wendy Robillard Nic Roland Davide Romani David Ruane Vladimir Ryzhov Matthew Sawasy Parvinder Singh Grewal Amy Smith Evan Smith Fei Song Kale Stedman Tao Su Adam Talsma Craig Thompson Stefan Tjarks
Creative Services Project Manager Alessandro Cilano	Technical Artist Michael Eheler	
Creative Services Project Manager Steve Clark		CENTRAL TECHNOLOGY
Creative Services Project Coordinator Mark Lugli	DemonWare John Allen Nadia Alramli Ruy Asan Edward Baker Kathryn Baker David Ballano Fernandez Miroslaw Baran Gustavo Baratto Patrick Barrington Rick Barzilli Annie Bennett Rashid Bhambjee Ryan Blazecka David "RESpawn" Brennan Morgan Brickley Don Browne Jaime Buelta Luke Burden Graham Campbell Lee Cash Stephanie Cates Riley Chang Martin Clarke Nicola Colleran Michael Collins Owen Corrigan Colin Cox Alex Couture-Beil Lok Crystal Koo Marian Cullen Tim Czerniak Stephanie Dean Colin Deasy Richard Delaney Sinead Devereaux Brendan Dillon Tyler Dixon Malcolm Dowse Stephane Dudzinski Dmytro Dyachuk Matthew Edwards Michael Edwards David Falloon Brendan Fields Christian Flodihn Stuart Fox Jonathan Frawley Ellie Frost Azamat Galimzhov Siobhan Golden Arthur Green Padraic Hallinan John Hamill Geoff Haugan Conor Hennessy	
Creative Services Project Coordinator Mike Wand Tetley		
Creative Services Project Coordinator Kevin Jamieson		
ACTIVISION STUDIO CENTRAL		
Vice President, Design Carl Schnurr		
Executive Producer Mike Ward		
Associate Producer Sasha Rebecca Gross Chris Coddng		
Production Coordinator Jennifer Velazquez		
STUDIO CENTRAL - ENGINEERING		
VP, Technology Pat Griffith		
Director of Technology, Online Bill Petro		
Online Technical Director Steve Wang		
Online Technical Intern Tarun Sharma		
Lead Software Engineer Gaurav Shellikeri		
Principal Technical Director Wade Brainerd		
Technical Director Michael Vance Paul Edelstein Etienne Danvoye		

Michael Tom Wing	STUDIO CENTRAL - ART AND ANIMATION	Sr Manager, Consumer Insights Mike Swiontkowski
Vladislav Titov	Technical Director Javier von der Pahlen	Business & Legal Affairs
Max Vizard	Art Director, Technical Bernardo Antoniazzi	Chris Walther Kap Kang Kate Ogosta Keith Hammons Kelly Schwarm Lip Ho Mary Tuck Phil Terzian Terri Durham Terry Kiel Travis Stansbury
Jason "Hagao" Wei	Character Artist Nick Lombardo	
Christie Wilson	Tools Programmer Yanbing Chen	
Joyce Wu	Concept Artists Lim Hur	
Steven Young		
<b>CENTRAL USER-TESTING</b>	<b>CONSUMER MARKETING</b>	<b>OPERATIONS &amp; STUDIO PLANNING</b>
Central User-Testing, Senior Manager Ray Kowalewski	SVP, Consumer Marketing Call of Duty Todd Harvey	Vice President, Operations & Planning World Wide Studios Marcus Sanford
Central User-Testing, Manager Alexandre Debrousse	Senior Director, Consumer Marketing Call of Duty Susan Hallock	Senior Director, Production Operations Stuart Roch
Central User-Testing, Supervisor Phil Keck	Consumer Marketing Managers, Call of Duty Mike Pelletier Karen Starr	Director, Production Ops & WW Partner Relations Samuel Peterson
Central User-Testing, Lead Gareth Griffiths	Associate Consumer Marketing Managers, Call of Duty David Cushman Andrew Drake	Director, Studio Finance Sang Kim
Central User-Testing Moderator Vincent Edwards		Director, Studio Planning Evan Sroka
David A. Flores		
Henry Wang		
Jeremy Le		
Mandy Wong		
<b>TALENT &amp; AUDIO MANAGEMENT GROUP</b>	<b>DIGITAL MARKETING</b>	<b>Senior Manager, Studio Planning</b>
Talent Acquisitions Manager Marchele Hardin	Consumer Marketing Coordinator Lynn Ballew	Carl Hughes
Talent Associate Noah Sarid	Consumer Marketing Specialist Maile Robertson	Finance Manager, Studio Planning Jason Jordan
Talent Coordinator Marie Bagnell		Senior Manager, Studio Finance Clinton Allen
Senior Audio Manager Adam Boyd		Financial Analyst, Studio Planning Jerry Wu
Senior Audio Designer Trevor Bresaw	VP, Digital Marketing Jonathan Anastas	Greenlight Coordinator Jennifer Hare & Evalina Shin
Associate Technical Audio Designer Victor Durling	Sr. Director, Digital Marketing Jeff Goodwin	Studio Operations Supervisor Sheilah Brooks
<b>MUSIC DEPARTMENT</b>		1st Party Hardware / Asset Manager Todd Mueller
Vice President, Music Affairs Tim Riley	Sr. Mgr, Digital Marketing Danielle Wolfson	Studio Operations Assistant Jennifer Hendrickson
Director, Music Affairs Brandon Young	Manager, Digital Marketing Michelle Fonseca	
Music & Licensing Coordinator Katie Sippel	Web Content Specialist, Digital Marketing Christy Buena	
	<b>CONSUMER INSIGHTS</b>	
	VP, Consumer Insights Lisa Welch	

Studio Operations Assistant George Hom	Director, Digital Distribution Jon Estanislao	Chetan Desai Scott Blair Brent McDonald Byron Beede Noah Kircher-Allen Jamie Parent Ryan Feitrix The Ant Farm Rob Troy Scott Carson Ryan Vickers Davis Jung Rick Grubel Jason Norrid Federico Jimenez Marquis Cannon Team Todd Suzanne Todd Juliana Hayes Jerrold Green Bill Beasley from American Defense Enterprises Jared Chandler from Combat Films/Sacred Sword Inc.
Senior Vice President, Global Supply Chain Bob Wharton	Manager, Digital Distribution Suggie Oh	
Director, Supply Chain Operations Jennifer Sullivan	ART SERVICES	
Manager, Supply Chain Operations Derek Brown	Art Services Manager Todd Pruyne	
Project Manager, Supply Chain Operations Jon Lomibao Melissa Wessely	Art Services Associate, Video Specialist Ben Szeto	
Planning & Procurement Manager Heath Jansson	Art Services Associate, Screenshots & Design Mike Hunau	
Creative Services Project Manager Robyn Henderson	Art Services Lead Angel Garcia	
Commercial Manager, Asia Michael Bache	Art Services Coordinators Rob LeBeau Daniel Perez Matt Wahlquist	
Senior Production Planner Lynne Moss	Art Services Video Lab Technician Brandon Schebler Joi Tanner	
Senior Production Planner Joris De Haer	SPECIAL THANKS	
Senior Manager, Supply Chain Analysis Frank Leusink Senior Creative Services Manager Jackie Sutton	Bobby Kotick Thomas Tippl Eric Hirshberg Dennis Durkin Dave Oxford	
Creative Services Project Manager Alessandro Cilano	Coddy Johnson Philip Earl Maryanne Lataif Brian Hodous Steve Young	
Creative Services Project Manager Steve Clark	Tony Hsu Michaël Sportouch Eric Lynch Carl Schnurr Stefan Luludes	
Creative Services Project Coordinator Mike Wand Tetley	Mark Cox Ruben Dehouck Marcus Iremonger	
Creative Services Project Coordinator Mark Lugli	Vince Fennel James Lodato Jason Ades Graham Hagmaier	
BUSINESS DEVELOPMENT	Andrew Hoffacker Brian Abrams Chris Chowdhury Meghan Morgan	
Vice President, Global Digital and Mobile Sales Rob Schonfeld	Eve Chang Emory Irpan Joel Taubel Mike Mejia Neven Dravinski	
		QUALITY ASSURANCE Senior Director, Quality Assurance Christopher D. Wilson

**QUALITY ASSURANCE,  
FUNCTIONALITY EL SEGUNDO**

QA Manager  
Glenn Vistante

QA Senior Project Leads  
Jeff Roper  
James Lara

QA Senior Testers  
Giancarlo Contreras  
Jay Menconi  
Johnny Kim  
Pedro Aguilar  
Ryan Trondsen  
Sung Yoo

QA Testers  
Aaron J. Ravelo  
Adan S. Carta  
Alicia Hopson  
Altheria Weaver  
Andrew Tagtmeyer  
Andy Milenovic  
Antoine Leroux  
Antonio Whitfield  
Armen Zeynalvand  
Brandon Morrison  
Brian Boswell  
Brian Cutts  
Brian Kim  
Brian Urbina  
Cameron Razavi  
Chase J. Hall  
Chris Haley  
Christian Baptiste  
Ciarra Ingles  
Colin Bennett  
Conor Fallen Bailey  
Corey A. Rogers  
Cynthia Ibarra  
Daniel Helwig  
David O'Brien  
David Solomon  
Diego Carrillo  
Dustin Loudon  
EJ Alcantara  
Eric Kelly  
Eric Liffers  
Eugene Cha  
Evan Chiang  
Frederick Guese  
Gary Jones  
Glen McKinney  
Greg Sands  
Hector Gonzalez  
Henry Chi  
Henry Dykstra  
Isaac Escobar  
Isaias Llamas  
Jack Michael Rowe  
Jarad Buntain  
Jaron Bennet  
Jason Jackson Harrison  
Javier Panameno

Jeff Blean  
Jeff Thomas Border  
Jimmy Nguyen  
Joseph Utley  
John Garcia  
John Mills  
Joshua McCormick  
Julio Cesar Cervantes  
Justen C. Quirante  
Justin Gomez  
Justin Lundy  
Kathryn Cwynar  
Kelvin Young  
Kenneth S. Amaya  
Kenny Tiara  
Kevin Dator  
Kory Stennett  
Lauren McMullen

Luis Gutierrez  
Luke Quattrocchi  
Mario Botero  
Mark Hamlon  
Mark Luzzi  
Mark Murphy  
Mark Simons  
Markus Frolich  
Matthew Lemieux  
Max Palazzo  
Max Sena  
Nehemiah C.S. Westmoreland  
Patrick Ory  
Paul A. Gehringer  
Paul E. Parker  
Paul Virgin  
Quenton Quarles  
Robert Chaplan  
Robert Maldonado  
Ronald Bondal  
Sebastian Liczner  
Shawn Warren  
Stephanie Gonzales  
Steven Luevano  
Thomas Hermann  
Tony Q. Tran  
Tristan Camacho  
Tyler J. Kinkopf  
Wesley Thatcher  
Zeena Jointer

**QUALITY ASSURANCE,  
FUNCTIONALITY QUEBEC**

QA Director  
Matt McClure

QA Managers  
Albert Yao  
Guillaume Weber

QA Senior Project Lead  
Simon Duquet-Galarneau

QA Project Leads  
Marc Plamondon  
Samuel Dubois  
Martin Beauvais

QA Associate Project Leads  
Eric Demers  
Marie-Claude Blais

QA Floor Leads  
Mathieu Bibeau-Morin  
Guillaume Morin  
Maxime Picard  
Patrick Pouliot  
François Sylvain

QA Testers  
Alexandre Giroux

Alexandre Martel-Brunet  
Alexandre Massicotte  
Andréanne Fiola

Benoit Allaire  
Christophe Béliveau  
Daniel Demers  
Daniel Girard  
David Huot  
David Létourneau-Brochu  
Djamel Caufriez  
Dominic Labbé  
Dominic Poirier  
Éric Pouliot  
Éric Tessier  
Etienne Bilodeau  
Faruk Kastrati  
Félix Arcand-Delisle  
François Audette  
François Routhier  
François Toupin  
Frédéric Tailleur  
Frederik Paré  
Gabriel Moisan-Morin  
Gabriel St-Laurent  
Gabriel Taca-Aubé  
Guillaume Gagné-Gauthier  
Guillaume Lemieux  
Heidi Nadeau  
Jason De Ciccio  
Jason Gagné  
Jean-Félix Dubé  
Jean-François Boutin  
Jean-Michel Gagnon  
Jean-Philippe Bujold-Boutin  
Jean-Philippe Gignac  
Jean-Philippe Landry  
Jean-Philippe Ross  
Jean-Philippe Saucier  
Jessica Desrosiers  
Jonathan Lajoie  
Jonathan Raymond  
Jonathan Rousseau  
Jordane Gagnon  
Julie Guay  
Kevin Vallée  
Kim Valcourt  
Laurent Dumont-Saucier  
Louis Blanchet  
Louis-Julien Paquette  
Louis-Olivier St-Pierre  
Luc Morency  
Manuel Lamy  
Marc-André Ducharme

Marc-André Thibeault	Admin Technician	QA TECHNOLOGY GROUP
Marco Castonguay	Josée Laboissonnière	Director, Quality Assurance
Marie-Christine Barrette		Jason Wong
Mathieu Roy	HR Manager	Sr. Manager, QA Technologies
Mathieu Simard-Audet	Antoine Lépine	Indra Yee
Matthieu Bélanger		
Maxime Desbiens	TECHNICAL REQUIREMENTS	QA Applications Programmers
Maxime Monarque-Tremblay	GROUP	Brad Saavedra
Maxime Proulx		Ari Epstein
Mélodie Bonin	TRG Manager	QA Tester
Michaël Villeneuve	John Rosser	Paul Taniguchi
Michel Plourde		
Nancy Demers	TRG Submissions Leads	QA DATABASE
Nickolas Pozer	Dustin Carter	ADMINISTRATION GROUP
Nicolas Morin		Senior Lead Database
Nicolas Potvin	TRG Submissions Adjutants	Administrator
Normand Désilets	Richard Tom	Jeremy Richards
Olivier Samson		Lead Database Administrator
Owen Nolan	TRG Senior Platform Leads	Kelly Huffine
Philip Coons	Sasan "Sauce" Helmi	
Pierre Moreau	Teak Holley	
Pierre-Luc Cormier		QA-MIS
Pierre-Luc Viens	TRG Platform Leads	QA-MIS Senior Technician
Rafaële Bolduc	Brian Bensi	Teddy Hwang
Raphaël Corbin		
Raphael Guay-Picard	TRG Testers	QA-MIS Technicians
Rémi Gosselin	Colin Kawakami	Gary Washington
Rocky Drolet-Croteau	Daniel Angers	Elliott Ehlig
Roxane Theriault-Lapointe	Elias Uribe	Danny Feng
Sébastien Bisson	Jason Garza	QA MASTERY LAB
Simon Boucher	Jonathan Butcher	QA Mastering Lab Technicians
Stéphane Larocque	Kirt Sanchez	Kai Hsu
Stéphanie Leclerc	Lucas Goodman	CUSTOMER CARE
Sylvain Devost	Matthew Haugen	Senior Director, Customer Care
Tommy Fortin	Michael Laursen	Tim Rondeau
Vincent Lachance	Scott Smith	
William Daggett		Senior Manager, Service Design
William Emond-Paradis	QA CERTIFICATION GROUP	and Supportability
Yannick Bolduc	QA Certification Group	Paul Boustany
	Project Lead	
QA Lead Database Administrator	Matt Ryan	Senior Manager, Web Strategy
Jean-François Le Houillier	QA Certification Group Testers	& Support Solutions
	Christian Vasco	Melanie Marcell
QA Database Specialists	Steve Stoker	
Lukaël Bélanger	Matthew Stockwell	Senior Manager, Service Delivery
Sébastien Dusseault		and Advocacy
Frédéric Garneau	QA NETWORK LAB	Noel Feliciano
Guillaume Gauthier		
Jean-François Giguère	QA Network Lab Project Leads	Senior Manager, Service Delivery
Dany Paquet	Leonard Rodriguez	International
Pier-Luc Poulin		Christiane Brand
Guillaume Rochat	QA Network Lab Senior Tester	
Émilie Saindon	Bryan Chice	Senior Manager, Player
Mathieu Simard		Engagement
Karine Windy Boudreault	QA COMPATIBILITY LAB	Khalid Asher
	QA-CL Lab Project Lead	
QA IT Lead	Eric Stanzione	Manager, Global Training and
Etienne Dubé		Quality
QA IT Technicians	QA-CL Lab Testers	Rozanne Gallegos
Nicolas M. Careau	Carlos Monroy	Trainer, Global Player Support
Stéphane Elie		Pedro Pulido
Hugo Roy	QA AUDIO VISUAL LAB	
		Customer Experience Program
	QA AV Lab Senior Tester	Managers
	Cliff Hooper	

Samantha Wood  
Chuck McNamee  
Kevin Crawford

Supportability Analyst  
Kirk McNesby

Supervisor, Player Advocacy  
Russell Johnson

Player Advocacy Group  
Dov Carson  
Guillermo Hernandez  
Jack Balduf  
Louis Blackwell  
Ruth Berenji

Supervisor, Social and  
Community  
Miguel Vega

Social and Community Team  
Salvador Magana  
Maximiliano Murillo  
Tang Roger

Vendor Relationship  
Administrators  
Jeff Walsh  
Sjoerd van den Berg  
Administrator, Warranty &  
Logistics  
Mike Dangerfield

Administrator, Systems  
Sam Akiki

Project Manager  
Philip Chung

Content Coordinator  
T'Challa Jackson

Associate  
Supportability Engineer  
Jonathan Albaugh

Associate Systems Analyst  
Quang Tran

#### QA SPECIAL THANKS

Abby Alvarado  
Maria Gonzalez  
Rachel Levine  
Rachel Overton  
Marc Williams  
Shara Jones  
Louise Grace  
Rose Clarke,  
Jonathan Piché  
Jérôme Bélisle

#### ORCHESTRA AND MUSICAL SCORE

Abbey Road  
Recorded by: Joel Iwataki  
Score Supervisor/Supervising  
Copyist: Ross deRoche  
Session Supervisor/Budget  
Supervisor: Audrey deRoche  
Booth Supervisor: Neal Desby  
Score Recordist: Gordon  
Davidson  
Assistant Score Recordist :  
Seb Truman  
Assistant Score Recordist :  
Jamie Ashton  
Orchestra Contractor:  
Isobel Griffiths  
Assistant Orchestra Contractor:  
Charlotte Matthews  
Librarian: Jill Streater  
Orchestra Accountant:  
Mandy Hadler

Trevor Morris Studios  
Mixed by: Joel Iwataki  
Mix Recordist: Phil McGowan

Raul Menendez Theme ("Niño  
Precioso") arr. by: Jack Wall &  
Neal Desby

Black Ops 2 Theme\* composed  
and produced by: Trent Reznor  
\*Orchestral arrangement by:  
Timothy Williams &  
Jonathan deRoche  
\*Conducted by: Jack Wall

Additional Music: Jimmy (Big  
Giant Circles) Hinson, Sergio  
Jimenez Lacima

Select Tracks Mastered by:  
John Rodd

Vocal Soloists:  
Pakistan vocals: Azam Ali  
Yemen vocals: Barak Marshall  
'Niño Precioso' vocal: Kamar de  
los Reyes  
'Niño Precioso' child vocal:  
Gracie Wall  
Raul Menendez Theme ('Niño  
Precioso') vocal: Rudy Cardenas  
Haitian vocals: Joel Virgel  
Vocal Contractor: Nancy Clayton

#### Instrumental Soloists:

Pakistan bowed Guitarviol:  
Loga Ramin Torkian  
Percussion: Jamie Papish,  
MB Gordy, Henrik Jakobsson,  
Daniel de los Reyes

Duduk, Dizi (bamboo flutes),  
Zourna: Chris Bleth  
Lap Steel guitar: Jay Leach  
Cello: John Galt  
Electric Cello: Tina Guo  
Flamenco Guitar on "Niño  
Precioso": Gabriel Reyna  
Flamenco Guitar in Panama:  
Edward Trybek  
Electric Sitar in Pakistan:  
Edward Trybek  
Chapman Stick in Yemen:  
Larry Tuttle  
Flamenco Guitar in Nicaragua:  
Ramon Stagnaro

#### Orchestra Musicians:

Violins  
Leader - Perry Montague-Mason  
Leader of 2nds - Roger Garland  
Alison Kelly  
John Bradbury  
Rolf Wilson  
Mark Berrow  
Dave Woodcock  
Jonathan Rees  
Tom Pigott-Smith  
Cathy Thompson  
Dai Emanuel  
Robin Brightman  
Dermot Crehan  
Jim McLeod  
Emil Chakalov  
Paul Willey  
Jonathan Evans-Jones  
Dorina Markoff  
Pauline Lowbury  
Natalia Bonner  
David Ogden  
Debbie Preece  
Harriet Davies  
Gillian Findlay  
Laura Melhuish  
Dave Williams  
Simon Baggs  
Jonathan Strange  
Debbie Widdup  
Sonia Slany  
Manon Derome  
Katherine Mayes  
Emlyn Singleton (10th) /  
Debbie Widdup (11th)

Violas  
1st - Peter Lale  
Katie Wilkinson  
Clare Finnimore  
Rachel Bolt  
Andy Parker  
Paul Cassidy  
George Robertson  
Chris Pitsillides  
Reiad Chibah  
Don McVay

Jon Thorne	Carsten Williams	Based on a Nicaraguan lullaby
Morgan Goff	John Thurgood (10th) /	Arranged by Jack Wall
Gustav Clarkson	Nicholas Korth (11th)	Vocal by Kamar de los Reyes
Steve Wright	Nick Ireson	Flamenco guitar by
Rusen Gunes	Kira Doherty (10th) /	Gabriel Reyna
Celli	Simon Rayner (11th)	
1st - Anthony Pleeth	Philip Eastop	"Raul Menendez Theme"
Martin Loveday	Nicholas Korth	('Niño Precioso')
Caroline Dale	Katie Woolley	Based on a Nicaraguan lullaby
John Heley	Trumpet	Composed by Jack Wall
Frank Schaefer	John Barclay	Arranged by Jack Wall &
Chris Worsey	Derek Watkins	Neal Desby
Paul Kegg	Kate Moore	Orchestrated by Neal Desby
Sophie Harris	Paul Mayes	& Edward Trybek
Tony Woollard	Tenor Trombone	Vocal: Rudy Cardenas
James Potter	Richard Edwards	Trumpet solo: John Barclay
Tony Lewis (10th) /	Andy Wood (10th) / Ed Tarrant	Harp: Amy Black
Jonathan Tunnell (11th)	(11th)	Performed by London musicians
Basses	Bass Trombone	at Abbey Road
1st - Chris Laurence	Roger Argente	Orchestra contractor:
Stacey Watton	Andy Wood	Isobel Griffiths
Steve Mair	Bass/Contrabass Tbone	Vocal contractor:
Richard Pryce	Dave Stewart	Nancy Gassner-Clayton
Steve McManus	Tuba	"Ima Try It Out"
Steve Williams	Owen Slade	Performed by Skrillex
Roger Linley	Tuba/Cimbasso	Written and produced by
Steve Rossell	Ross deRoche	Sonny Moore and Alvin Risk
Flute/Piccolo	Licensed Music	Courtesy of Atlantic
Karen Jones (ex 11th 2-5 =	"Theme"	Recording Corp.
Eliza Marshall)	Written, arranged, produced and	By arrangement with Warner
Flute	performed by Trent Reznor	Music Group Video Game
Helen Keen	Mixed by Alan Moulder	Licensing
Eliza Marshall (14th) / Helen	Additional production by	Published by Copaface,
Keen (15th)	Atticus Ross	administered by Kobalt Music
Oboe	Mastered by Tom Baker at	Publishing America, Inc.
David Theodore (10th) / Daniel	Precision Mastering,	and Eclipse Media
Bates (11th)	Hollywood, CA	Enterprise, LLC
Oboe/Cor Anglais	"The Night Will Always Win"	(P) 2012 Big Beat Records Inc.
Jane Marshall	Performed by Elbow	"The Christmas Song (Chestnuts
Clarinet	Written by Guy Edward John	Roasting On An Open Fire)"
Nicholas Bucknall	Garvey, Craig Lee Potter, Mark	Performed by Nat King Cole
Clarinet/Bass Clarinet	Potter, Peter James Turner and	Written by Mel Torme and
Dave Fuest	Richard Barry Jupp	Robert Wells
Bassoon	Published by Salvation Music	Published by Edwin H. Morris
Richard Skinner	Ltd (NS)	& Company, A Division of MPL
Bassoon/Contra Bassoon	All Rights administered	Music Publishing, Inc. (ASCAP)
Gavin McNaughton	by WB Music Corp	& Sony/ATV Tunes LLC (ASCAP)
Horn	Courtesy of Polydor Ltd. (UK)	Courtesy of King Cole
Nigel Black	Under license from Universal	Partners, LP
Richard Berry	Music Enterprises	All Rights Reserved.
Laurence Davies	All Rights Reserved.	Used by Permission.
Phil Woods	Used by Permission.	"Carry On"
	"Niño Precioso"	Performed by
		Avenged Sevenfold
		Written by Sanders/Haner/
		Baker/Seward
		Courtesy of Warner Bros.
		Records Inc.
		By arrangement with
		Warner Music Group Video
		Game Licensing
		Published by EMI
		April Music Inc.

All rights reserved.  
Used by Permission.  
© 2012

Additional Music by  
Shawn Jimmerson  
Kevin Sherwood  
Brian Tuey

Schecter Guitar Research

Kevin Sherwood uses Halo  
guitars and 8Dio instruments

Manual and  
Packaging Design by  
Petrol  
Uses Bink Video.  
Copyright © 1997-2010  
by RAD Game Tools, Inc.

Fonts Licensed from

T26, Inc.  
Monotype  
The Font Bureau, Inc

Data Compression by  
Oberhummer.com

Footage and Still Images  
Supplied by  
Getty Images  
WebM  
Copyright (c) 2010, Google Inc.  
All rights reserved.

## POMOC TECHNICZNA

W sprawie pomocy technicznej prosimy zatrzymać się na stronie <http://support.activision.com>, lub <http://www.lem.com.pl/pomoc.php>.

Można również skontaktować się telefonicznie z pomocą techniczną Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o. pod numerem (22) 651 73 24 .. 26. Opłata zgodnie z taryfą operatora.

# UMOWA LICENCYJNA

**WAŻNE - PRZECZYTAJ UWAŻNIE:** KORZYSTANIE Z TEGO PROGRAMU OPARTE JEST O UMOWĘ LICENCYJNĄ, KTÓREJ WARUNKI PRZEDSTAWIONO PONIŻEJ. OKREŚLENIE "PROGRAM" ZAWIERA W SOBIE CAŁOŚĆ OPROGRAMOWANIA, WSZELKIE INNE MEDIA, CZĘŚCI DRUKOWANE I ELEKTRONICZNĄ DOKUMENTACJĘ I WSZYSTKIE ICH KOPIE. OTWIERAJĄC OPAKOWANIE GRY, INSTALUJĄC I UŻYWAJĄC PROGRAMU ZGADZASZ SIĘ NA WARUNKI NINIEJSZEJ LICENCJI.

**OGRANICZENIA:** Zgodnie z warunkami opisanymi poniżej. Activision udziela niewyłącznego, nie przekazywalnego prawa do instalacji i użytkowania niniejszego programu wyłącznie do użytku osobistego. Wszelkie nie nadane w tej umowie stanowią własność Activision i jej licencjodawców. Ten program jest licencjonowany, a nie sprzedany. Twoja licencja nie daje żadnych praw własnościowych do programu.

## WARUNKI LICENCJI

### Nie wolno Ci:

- Wykorzystywać komercyjnie Programu lub jakichkolwiek jego części, również w kafejkach internetowych, centrach rozrywki komputerowej lub innych tego typu miejscach. Activision może zaoferować specjalną licencję umożliwiającą komercyjne korzystanie z Programu.
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu na więcej niż jednym komputerze w tym samym czasie.
- Kopiować programu lub innych jego elementów.
- Kopiować Programu na dysk twardy komputera lub inne urządzenie. Program należy uruchamiać z dostarczonej płyty DVD-ROM (Program może, w celu zwiększenia wydajności, skopiować część swoich plików na dysk twardy).
- Korzystać z programu lub wyrażać zgody na korzystanie z Programu wielu użytkownikom za pośrednictwem sieci komputerowej.
- Sprzedawać, wynajmować, leasingować, dystrybuować lub w inny sposób przekazywać Programu, bez uprzedniej, pisemnej zgody ze strony Activision.
- Poddawać programu lub jego części procesowi 'reverse engineeringu', dekompilacji, i innym tego typu podobnym.
- Usuwać, wyłycać lub zmieniać jakichkolwiek informacji wewnętrz Programu.
- Eksportować lub Re-eksportować programu, kopii lub adaptacji sprzecznie z jakimkolwiek stosującym się prawami USA.

**PRAWA WŁASNOŚCI.** Wszystkie prawa własności, własności intelektualnej zawarte w programie (uwzględniając, ale nie ograniczając się do wszelkich poprawek oraz aktualizacji) i wszystkich jego kopiiach (miedzy innymi: kod gry, tematy, obiekty, postaci, imiona postaci, historia, dialogi, specjalne zwroty, lokacje, grafiki konceptyczne, animacje, dźwięki, kompozycje muzyczne, efekty audio-wizualne, metody działania, prawa moralne i cała dodatkowa dokumentacja oraz „apety” zawarte w niniejszym programie) są własnością firmy Activision, spółek Activision oraz licencjodawców Activision.

Niniejszy Program jest chroniony przepisami prawa obowiązującymi na terenie Stanów Zjednoczonych Ameryki, postanowieniami i umowami międzynarodowymi oraz innymi przepisami prawnymi. Niniejszy Program zawiera w sobie materiał licencjonowany i licencjodawcy Activision mogą chronić swoje prawa, w przypadku naruszenia warunków tej niniejszej umowy licencyjnej.

**PROGRAMY UŻYTKOWE.** Niniejszy Program może zawierać programy pozwalające na projektowanie, programowanie i przetwarzanie, narzędzia, dodatki oraz inne materiały (w dalszej części określane jako "Programy Użytkowe") pozwalające na tworzenie nowych poziomów oraz innych materiałów związanych z grą, które mogą być wykorzystywane przez użytkownika razem z niniejszym Programem (w dalszej części określane jako "Nowe Materiały"). Korzystanie z Programów Użytkowych wiąże się z następującymi ograniczeniami wynikającymi z licencji:

- Wyrażasz zgodę, stanowiącą warunek niezbędny do korzystania z Programów Użytkowych, że nie będziesz używać, jak również nie pozwolisz na użytkowanie osobom trzecim, Programów Użytkowych i stworzonych przez ciebie Nowych Materiałów w celach komercyjnych, między innymi nie będziesz ich sprzedawać, wypożyczać, leasingować, udzielać licencji, dystrybuować lub przenosić prawa do Nowych Materiałów.

Ograniczenie to ma zastosowanie zarówno do Nowych Materiałów stworzonych przez ciebie jako odrębne produkty lub połączonych z materiałami stworzonymi przez inne osoby. Ograniczenie dotyczy wszystkich dostępnych kanałów dystrybucji, między innymi sprzedaży bezpośredniej lub sprzedaży poprzez Internet. Ponadto wyrażasz zgodę na nie przyjmowanie lub zachęcanie do składania propozycji lub ofert związanych z tworzeniem Nowych Materiałów w celach komercyjnych. Wyrażasz zgodę na pisemne informowanie firmy Activision o wszelkich wyżej wymienionych propozycjach lub ofertach.

- Jeżeli postanowisz udostępnić stworzone przez ciebie Nowe Materiały innym graczom, to zrobisz to bez pobierania jakichkolwiek opłat.
- Nowe Materiały nie mogą zmieniać żadnych plików COM, EXE oraz DLL, jak również innych plików wykonywalnych.
- Nowe Materiały mogą być tworzone, jeżeli będą wykorzystywane wyłącznie w połączeniu z wersją detaliczną Programu. Zabrania się tworzenia Nowych Materiałów jako odrębnych produktów.
- Nowe Materiały nie mogą zawierać jakichkolwiek materiałów nielegalnych, skandalizujących, zakazanych, zniesławiających, szkałujących lub w inny sposób niewłaściwych mogących naruszać prawa własnościowe lub prawa do upublicznienia osób trzecich, jak również naruszających prawa autorskie, znaki handlowe lub jakikolwiek inne prawa osób trzecich.
- Wszystkie Nowe Materiały muszą zawierać następujące elementy, które będą widoczne: (a) imię i nazwisko oraz adres poczty elektronicznej twórcy Nowych Materiałów oraz informację (b) „NINIEJSZY MATERIAŁ NIE ZOSTAŁ WYPRODUKOWANY I NIE JEST WSPIERANY PRZEZ FIRMĘ ACTIVISION I/LUB JEJ LICENCJONODAWCÓW.”
- Użytkownicy tworzący Nowe Materiały przekazą firmie Activision i/lub jej licencjonodawcom nieodwoalne i wieczne prawo do wykorzystywania Nowych Materiałów na zasadzie materiałów pochodnych (zgodnie z przepisami amerykańskiego prawa autorskiego) w jakikolwiek sposób, a w szczególności do promowania i reklamowania Programu.

**OGRANICZONA GWARANCJA:** Activision gwarantuje nabywcy Programu poprawne działanie nośnika, na którym produkt został dostarczony, przez 90 dni od daty zakupu. Jeżeli nośnik ulegnie uszkodzeniu w ciągu 90 dni od nabycia, Activision zgadza się wymienić go bez dodatkowych opłat, na podstawie dowodu zakupu, pod warunkiem iż produkt jest nadal produkowany przez Activision. Jeżeli produkt nie będzie już produkowany, Activision zastrzega sobie prawo do wymiany go na inny o podobnej lub większej wartości. Ta gwarancja dotyczy wyłącznie nośnika magnetycznego na którym dostarczono program, w jego oryginalnej dostarczonej przez Activision formie.

Zwracając Program w celu wymiany gwarancyjnej, proszę przesyłać oryginalny nośnik, bezpiecznie zapakowany i załączyć: (1) kopie rachunku za Program zawierającą datę sprzedaży; (2) swoje imię i nazwisko wraz z czytelnym adresem zwrotnym; (3) krótki opis uszkodzenia lub problemy i konfigurację sprzętu, na którym Program był instalowany; (4) jeżeli zwracasz Program po 90 dniowym okresie gwarancji, ale w ciągu roku od daty zakupu, czek lub potwierdzenie przelewu na kwotę o równowartości 10 GBP, przeliczanych po kursie NBP w dniu wysyłki Programu.

**FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY WYRAŻNIE NIE CZYNIAJĄ ŻADNYCH GWARANCJI, WYRAŻNYCH I DOROZUMIANYCH, WŁĄCZAJĄC W TO, JEDNAK BEZ OGRANICZANIA DO TEGO WŁĄCZENIE, DOROZUMIANE GWARANCJE PRZYDATNOŚCI DO SPRZEDAŻY, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU ORAZ GWARANCJE NIENARUSZALNOŚCI. FIRMA ACTIVISION ORAZ JEJ LICENCJONODAWCY W ŻADNYM WYPADKU, WŁĄCZAJĄC W TO ZANIEDBANIE, NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY WYPADKOWE, POŚREDNIE, SPECJALNE LUB WYNIKOWE WYNIKAJĄCE Z POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA PROGRAMU, WŁĄCZAJĄC W TO BEZ ŻADNYCH OGRANICZEŃ, SZKODY DOTYCZĄCE WŁASNOŚCI ORAZ, W NAJSZERSZYM ZAKRESIE DOPUSZCZALNYM PRZEZ ODPOWIEDNIE PRAWO, SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU OBRAŻEŃ OSOBISTYCH, NAWET W WYPADKU, JEŚLI FIRMA ACTIVISION ZOSTAŁI POWIADOMIENI O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD LUB STRAT. USTAWODAWSTWO NIEKTÓRYCH KRAJÓW NIE ZEZWALA NA OGRANICZENIA BĄDZ WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY WYPADKOWE LUB WYNIKOWE, DLATEGO POWYŻSZE WYŁĄCZENIE MOŻE NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA NINIEJSZEGO PROGRAMU.**

Program prosimy przesyłać do:

Dział Pomocy Technicznej Licomp EMPiK Multimedia Ltd  
Obornicka 11  
02-948 Warszawa

**OGRANICZENIA W ODPOWIEDZIALNOŚCI:** W ŻADNYM WYPADKU ACTIVISION NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA INNE SZKODY POWSTAŁE W WYNIKU POSIADANIA I UŻYTKOWANIA PROGRAMU A MIĘDZY INNYMI: SZKODY WE WŁASNOŚCI, SZKODY OSOBISTE, PROBLEMY ZE SPRZĘTEM KOMPUTEROWYM. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ACTIVISION NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ AKTUALNEJ RYNKOWEJ CENY PROGRAMU. W NIEKTÓRÝCH KRAJACH, PRAWO NIE ZEZWALA NA OGRANICZENIA W GWARANCJI ZARÓWNO W KWESTII OKRESU JEJ TRWANIA JAK I W ZAKRESIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W TAKIM PRZYPADKU POWYŻSZE OGRANICZENIE CIEBIE NIE DOTYCZĄ. GWARANCJA DAJE CI PEWNE OKREŚLONE PRAWA, MOŻESZ MIEĆ JEDNAK DODATKOWE PRAWA WYNIKAJĄCE Z LOKALNEJ USTAWODAWCZOŚCI.

**ROZWIĄZANIE UMOWY:** niniejsza umowa ulega automatycznemu rozwiązaniu, jeżeli nie będziesz stosował się do jej warunków. W takim przypadku zobowiązany jesteś zniszczyć wszystkie kopie Programu i inne jego elementy.

Ponieważ Activision może ponieść niepowetowane straty jeżeli warunki niniejszej umowy nie będą przestrzegane, wyrażasz zgodę aby Activision miało prawo do odszkodowań w związku ze złamaniem warunków niniejszej umowy. Poza tymi odszkodowaniami, Activision może mieć inne prawa wynikające z innych przepisów.

Zgadzasz się nie dochodzić odszkodowania od Activision, jej partnerów, firm powiązanych, licencjodawców, pracowników, zarządu za straty wynikłe z faktu korzystania przez Ciebie z Programu.

**INNE:** Ta umowa stanowi kompletnie porozumienie pomiędzy stronami na temat licencji na użytkowanie Programu. Wszelkie zmiany wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności. Jeżeli któryś z warunków umowy nie może być dotrzymany z jakiegokolwiek powodu, takie warunek powinien zostać zmieniony jedynie w celu dalszego utrzymania niniejszej umowy w mocy i prawa Activision nie były naruszone.  
Jeżeli masz jakieś pytania dotyczące umowy licencyjnej, skontaktuj się proszę z lokalnym dystrybutorem gry.

LAPC.P0.2011.12



Wykorzystuje Bink Video. Copyright ©1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS i stylizowana liczba rzymska II są znakami handlowymi Activision Publishing, Inc. Activision nie udziela żadnych gwarancji związanych z dostępnością serwisu online i zastrzega sobie prawo do zmiany lub zaprzestania świadczenia usług online bez wcześniejszego powiadomienia. Zaprzestanie świadczenia usług online może wynikać między innymi z przyczyn ekonomicznych związanych z ograniczoną liczbą graczy korzystających z usługi w określonym przedziale czasu.